

Mérlin Machado

**CRIAÇÃO DE PERSONAGENS PARA JOGOS DIGITAIS:
RESTRIÇÕES DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Programa de Graduação
da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. William
Machado de Andrade

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Mérlin Machado

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS PARA JOGOS DIGITAIS: RESTRIÇÕES DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e adequado para obtenção do Título de “Designer”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação em Design.

Florianópolis, 16 de Novembro de 2017.

Prof. Dra. Marília
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Dr. William Machado de Andrade,
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Me. Flavio Andaló,
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Me. Clóvis Geyer Pereira,
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe, professores e aos meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, por torcerem por mim, me proporcionarem condição financeira para ter um ensino superior e sempre me ajudarem a realizar meus sonhos.

Ao meu namorado, que sempre faz companhia para mim, sempre acredita no meu potencial, me incentivou a continuar até o fim, aguenta minhas crises de ansiedade e meu nervosismo em toda essa caminhada.

Aos meus irmãos mais velhos Cleber e Fábio, por terem sido a minha maior inspiração toda a minha vida e por causa deles eu escolhi este curso Design, para realizar meu sonho de trabalhar com jogos.

Agradeço ao meu Orientador, William, por ser uma pessoa muito gentil, calma e que eu sempre me identifiquei, por este motivo foi escolhido. Também por ter sido muito paciente, sempre me incentivando a continuar com o trabalho, afirmando do que tudo daria certo no final. Por me apoiar e ser otimista quando tudo parecia estar desmoronando, pela amizade, ensinamentos, auxílio e orientação, não apenas nestes últimos semestres, mas em boa parte da minha trajetória na UFSC.

Agradeço aos professores da banca examinadora Flávio e Clóvis que mesmo não sendo meus orientadores oficiais, são professores que me ajudaram e ensinaram muito durante a minha graduação, foram grandes companhias e por este motivo foram escolhidos para avaliar e me acompanhar nesse trabalho.

Agradeço a Ingrid por ter me ajudado a elaborar a ideia para esse projeto.

Agradeço a Nathália que dividiu o desespero de estar fazendo o trabalho de conclusão ao mesmo tempo, dividindo as mesmas dificuldades comigo.

Aos meus amigos que me apoiaram e ajudaram durante toda a minha graduação, fazendo trabalhos em equipe comigo, me ajudando e dando dicas de como melhorar.

Agradeço ao Walt Disney, por ter sido a maior representação no mundo da animação e consequentemente ter sido de certa forma, responsável pelo meu futuro.

Quero agradecer também à UFSC e todos os professores dessa universidade que me ensinaram muito.

Por fim, todos que não foram citados, mas que fizeram grande parte dessa trajetória, muito obrigada!

“All our dreams can come true, if we have the
courage to pursue them.”

(Walt Disney, 1954)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a elaboração de um guia sobre as características que devem ser evitadas e as classificações indicativas que precisam ser seguidas ao publicar um jogo no mercado Brasileiro e internacional. Utilizando o método de Análise de Conteúdo por Laurence Bardin. Os resultados serão utilizados para então criar um personagem 3D com estas características, mostrando a importância da análise cultural e legislativa do país que deseja utilizar de inspiração ou que for escolhido para a venda dos jogos.

Palavras-chave: Design de Personagem 1. Modelagem 3D 2. Classificação Indicativa 3. Semiótica 4.

ABSTRACT

This Work has as objective the elaboration of a guide about the characteristics that should be avoided and the rating that must be followed when publishing a game inside the Brazilian or international market. Using the method Content Analysis by Laurence Bardin. The results will be used to create a 3D character with these characteristics, showing the importance of cultural and law analysis from the country that will be used as inspiration or chosen to sell the electronic game.

Keywords: Character Design 1. 3D Modelling 2. Rating 3. Semiotics 4.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Classificação indicativa Livre	32
Figura 2 - Não recomendado para menores de 10 anos	32
Figura 3 - Não recomendado para menores de 12 anos	32
Figura 4 - Não recomendado para menores de 14 anos	33
Figura 5 - Não recomendado para menores de 16 anos	33
Figura 6 - Não recomendado para menores de 18 anos	33
Figura 7 - Conteúdo para recém nascido.....	34
Figura 8 - Conteúdo para todos	34
Figura 9 - Conteúdo para todos acima de 10 anos	34
Figura 10 - Conteúdo para adolescentes	34
Figura 11 - Conteúdo para acima de 17 anos	35
Figura 12 - Conteúdo para apenas adultos	35
Figura 13 - Conteúdo ainda não classificado	35
Figura 14 - Conteúdo para todos	36
Figura 15 - Conteúdo para 7 anos	36
Figura 16 - Conteúdo para 12 anos	36
Figura 17 - Conteúdo para 16 anos	36
Figura 18 - Conteúdo para 18 anos	37
Figura 19 – Bully - 2006.....	38
Figura 20 – Carmagedon - 1997	39
Figura 21 – Counter-Strike - 1999	39
Figura 22 – Doom - 1993.....	40
Figura 23 – Hatred - 2015.....	41
Figura 24 – Manhunt - 2003	41
Figura 25 – Postal 1 e 2 - 2003	42
Figura 26 – Beat'em & Eat'em - 1982.....	42
Figura 27 – Mass Effect - 2010.....	43
Figura 28 – RapeLay - 2006	44
Figura 29 – South Park: The Stick of Truth - 2014.....	44
Figura 30 – The Guy Game - 2004	45
Figura 31 – Battlefield 4 - 2013.....	45
Figura 32 – Commandos: Behind Enemy Lines - 1998.....	46
Figura 33 – Ethenic Cleansing - 2002.....	46
Figura 34 – Havester - 1996.....	47
Figura 35 – KZ Manager Millenium - 1990.....	47
Figura 36 – Football Manager 2005.....	48
Figura 37 – Muslim Massacre - 2008	48
Figura 38 – EA Sports MMA - 2010	49
Figura 39 – EverQuest - 1999	49

Figura 40 – Fallout 3 - 2008.....	50
Figura 41 – GTA The Ballad of Gay Tony - 2009	51
Figura 42 – Pokemon GO - 2016	51
Figura 43 – Aloy	56
Figura 44 - Ellie	56
Figura 45 - Faith.....	57
Figura 46 - Inspirações do Visual.....	57
Figura 47 – Estilo de modelagem de cabelo e corpo	58
Figura 48 - Estilo de modelagem do rosto e cabelo	59
Figura 49 - Estilo de modelagem do corpo	59
Figura 50 - Testes de modelagem.....	61
Figura 51- Modelagem corpo final.....	61
Figura 52 - Modelagem cabelo.....	62
Figura 53 - Modelagem roupa personagem.....	63
Figura 54 - Modelagem sapato.....	63
Figura 55 - Personagem finalizada.....	64
Figura 56 - Personagem com a maquiagem	65
Figura 57 - Personagem de costa.....	66

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Dados da personagem	60
Quadro 2 - Jogos Proibidos ou Censurados.....	74

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PEGI – Pan-European Game Information

ESRB – Entertainment Software Rating Board

LISTA DE SÍMBOLOS



Yin Yang

SUMÁRIO

SUMÁRIO	49
1 INTRODUÇÃO	25
1.1 OBJETIVOS	25
1.1.1 Objetivo Geral.....	25
1.1.2 Objetivos Específicos	26
1.2 JUSTIFICATIVA	26
2 DESENVOLVIMENTO	29
2.1 EXPOSIÇÃO DO TEMA OU MATÉRIA	29
2.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	29
2.2.1 Semiótica.....	30
2.2.2 Classificação Indicativa	31
2.2.2.1 Classificação Indicativa Brasileira.....	32
2.2.2.2 Classificação indicativa Americana.....	34
2.2.2.3 Classificação Indicativa Européia.....	36
2.3 METODOLOGIA	37
2.4 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS SENSURADOS	38
2.4.1 Violentos	38
2.4.2 Sexuais:	42
2.4.3 Racismo/Xenofobia/Cultural/Religioso.....	45
2.4.4 Outros	49
2.4.5 Análise.....	52
3 PRODUÇÃO	55
3.1 DEFINIÇÃO	55
3.2 INSPIRAÇÃO	55
3.2.1 Personagens	55
3.2.2 Visual	57
3.2.3 Modelagem	58
3.3 PERSONAGEM	60
4 CONCLUSÃO	69
REFERÊNCIAS	71
APÊNDICE A – Jogos Proibidos ou Censurados.....	76

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho busca explorar os principais casos dos jogos eletrônicos de todo o mundo que foram proibidos ou censurados no mercado nacional e internacional, além de definir e categorizar quais os principais motivos que façam com que esses problemas ocorram, também mostrando como alguns foram solucionados. Assim através da causa, considerando o embasamento das regras de Classificação Indicativa dos principais mercados internacionais (Estados Unidos e Europa) juntamente com a classificação Nacional, unindo a interpretação com a teoria Semiótica, os elementos e os seus significados que geram a não aceitação em diferentes públicos e culturas. Fazendo sua classificação com a estrutura fundamentada na Análise de Conteúdo por Laurence Bardin. Então assim elaborar como evitar os tópicos mais recorrentes em próximas produções, evitando gastos de recursos desnecessários que correções posteriores em um jogo geram.

O principal motivo deste projeto de conclusão de curso é comercial, buscando instruir desenvolvedores sobre os problemas de mercado que são enfrentados pelas empresas mundialmente. Para servir como um guia para evitar repetir os mesmos erros nos seus jogos, possibilitando serem aproveitados da melhor forma durante o desenvolvimento inicial já levando em consideração estes tópicos.

No final do projeto é apresentado como produto o desenvolvimento de um personagem em modelagem 3D seguindo as orientações desenvolvidas neste trabalho. Para assim exemplificar e aplicar o conteúdo teórico de maneira prática buscando o sucesso econômico e também as tendências atuais para o design da personagem. O conceito da personagem aborda a preocupação de atingir um público abrangente, assim como deve passar a personalidade pelo design do seu figurino.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver critérios para criação de personagens com características passíveis de entrar em mercados consumidores de jogos eletrônicos, sem discriminar possibilidades. Além do desenvolvimento de um personagem constituído dentro dos critérios elaborados.

Neste trabalho será apresentada a teoria de Semiótica e Classificação Indicativa como fundamentação teórica. Para então elaborar lista com os objetos de estudo, jogos que já foram proibidos ou censurados pelo mercado internacional. Fazendo sua classificação com a estrutura fundamentada na Análise de Conteúdo por Laurence Bardin. Então assim elaborar como evitar os tópicos mais recorrentes em próximas produções. Para no próximo semestre embasar o design de um personagem para jogos eletrônicos de modelagem em 3D, seguindo estas orientações de sucesso econômico.

1.1.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos consistem em:

- Apresentar personagem constituído dentro dos critérios de Classificação Indicativa e Semiótica elaborados.
- Selecionar mercados de interesse comercial e possível abertura para jogos nacionais.
- Elaborar lista com principais elementos censurados.
- Alertar das consequências, caso as sugestões não sejam seguidas.

1.2 JUSTIFICATIVA

Atualmente devido aos avanços da internet e meios de transporte (Jornal USP, 2016), tanto jogos digitais quanto outros produtos de entretenimento, possuem abertura para serem distribuídos para todos continentes mais facilmente e atingir os mais diversos países. Porém, uma barreira que ainda é um dos maiores impedimentos, é a cultura e regras que ditam determinados países. Por esse motivo, todos os anos são divulgadas notícias sobre algum jogo proibido em lugares específicos. Algumas vezes, os motivos que geram a proibição, foram escolhas de design tomadas intencionalmente. Como no caso mencionado no The Guardian (2017), em que um desenhista escreveu em um dos prédios o número “212”, que representa os protestos muçulmanos contra Tjahaja Purnama na Indonésia.

Mas por outro lado em outras situações, são inseridos signos não intencionais, que possuem um significado, mas não foram desenvolvidos com o motivo de ofender. Como o exemplo, citado por Vitor Miller (2015), do jogo “God of War”, banido na Arábia Saudita pelo uso da

palavra “Deus” em seu título, visto como desrespeitoso para a sua cultura a menção da palavra.

Por esse motivo, o projeto tem a intenção de principalmente listar elementos que devem ser evitados, quando inconscientemente afetam alguma cultura, país ou pessoa. Alertando também, quando a escolha for intencional, de seus resultados negativos comercialmente.

Desta forma pode ser evitado gastos com processos judiciais e evitar a perda de lucro com a restrição dos públicos que poderiam ter acesso aos produtos.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 EXPOSIÇÃO DO TEMA OU MATÉRIA

O problema da existência de diferentes culturas e regras pode acabar gerando grande prejuízo para as empresas. Dentro da pré-produção, pois gera a busca de regras e inspirações para desenvolver jogos. Já no lançamento, acontece caso esta pesquisa não tenha sido bem elaborada, fazendo com que o estúdio seja impedido de lançar o produto. Assim este projeto visa ser um guia, para que possa ser recorrido para análise no momento de pré-produção, buscando almejar menor prejuízo no começo e nenhum prejuízo no lançamento.

Os principais motivos observados com a pesquisa deste trabalho (expostos no tópico “2.4.5 Análise”) são: violência, sexualidade, religião e discriminação. Mas nada impede que no futuro, outras razões não listadas, sejam também a razão de um jogo ser proibido em determinado país. Então ao final deste projeto serão delimitados os principais cuidados que devem ser observados no design, para caso uma empresa busque que seu jogo atinja liberação mundial, tenha um guia para seguir.

Dentro do PCC 2 como produto desenvolvido, será elaborado o conceito de um personagem e então a sua modelagem em 3D digitalmente. O seu conceito e modelagem, seguirão os tais métodos descritos, para a obtenção de maior sucesso comercial.

2.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o desenvolvimento de um produto tanto nacional quanto internacional, antes de tudo, deve-se entender que culturas são diferentes. Principalmente dentro de um país grande como o Brasil, com regiões diferentes umas das outras. Dessa forma, jogos eletrônicos quando são lançados, geram diversas interpretações. Por causa de a cultura de diferentes lugares serem desiguais e mutáveis, as leis formadas em cada país podem ser distintas. Geralmente são o resultado do que, no geral, este povo defende. Por isso este trabalho tem suas principais fundamentações teóricas na semiótica e nas leis de classificação indicativa dos principais lugares analisados, como o Brasil, Estados Unidos e Europa. Foram escolhidos para o estudo os Estados Unidos e Europa, por serem as principais formas de classificação, abrangendo os jogos (SOARES, 2015).

2.2.1 Semiótica

A semiótica é basicamente o estudo do significado de tudo, os “signos” e por este motivo é essencial nesse trabalho.

Basicamente tudo produz um significado, desde a cultura humana até as línguas e o estudo de semiótica busca saber de onde surge a sua criação. O objeto de estudo pode ser “um sistema de significados, um sistema composto de signos que se referem a coisas que nos são familiares” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p.58). A base do signo é representar objetos ou ideias, sendo que sempre representa algo diferente de si próprio, nunca possui todas as características. Mesmo uma foto de um lobo, não é o lobo em si, ao vivo em carne.

Outro ponto importante é que o signo só possui significado para alguém, ou seja, outro indivíduo pode interpretar algo diferente ou simplesmente não conhecer o significado.

Vivemos em um ambiente que desde a língua e escrita possuem significado, somos cercados de objetos que possuem mais de um significado, que juntos formam outros significados, formando um sistema de signos.

De acordo com Salem e Zimmerman (2012) o filósofo Charles S. Pierce classifica os conceitos semióticos dividindo em quatro:

“Um signo representa algo diferente dele mesmo. ”


“Os signos são interpretados. ”

“O significado resulta quando um signo é interpretado. ”

“O contexto forma a interpretação. ”

Em um jogo, muitas vezes são utilizados objetos que encontramos no mundo real, mas são inseridos novos significado naquele “mundo”. Uma coxa de galinha, pode representar “cura” em um jogo. Um jogo inteiro pode representar um signo, um dos famosos jogos de guerra dos videogames, pode ser representado como jogo de tiro.

Quando os signos são interpretados eles sempre se devem a alguma ideia imposta a eles. Um jogo é chamado de jogo, porque algum dia foi determinado que a junção das letras j-o-g-o seria o nome. E se um grupo de pessoas resolvessem chamar de outro nome, não seria problema até tentar comunicar com outra pessoa que não tivesse este conhecimento. Então um signo só possui um significado, após convencionalizado.

O significado depende da interpretação de um indivíduo. Então se é colocado dentro do jogo uma mensagem para o jogador, por exemplo o símbolo  do Yin Yang, para ele entender a mensagem de forças opostas, mas se ele não souber o conceito, a mensagem não vai ser

transmitida. O jogador talvez não dê importância, talvez ache que seja apenas uma arte aleatória. Por isso deve ser levado em consideração o público e a sua bagagem cultural de significados.

Através da estrutura de uma frase, por exemplo, podemos chegar mais próximo de entender o significado, é possível saber se é um substantivo ou adjetivo. Mas o contexto pode mudar o significado. Uma pessoa vestida de branco na rua, pode não significar nada, agora dentro de um hospital imaginaria ser algum funcionário e no dia 31 de dezembro, provavelmente alguém comemorando o ano novo. Ou seja, apenas o contexto passou significado a roupa, a roupa em si a princípio não demonstrava nenhum significado aparente.

Fundamentalmente o significado do signo não é intrínseco ao seu cerne, mas sim ao que o cerca no que ele faz parte. Além dos outros signos que também compõem no contexto.

2.2.2 Classificação Indicativa

No Brasil a Classificação indicativa de jogos eletrônicos possui um problema a mais que países como, por exemplo, Estados Unidos e Reino Unido não sofrem. É o caso de que, não existe ainda a distribuição nacional de todos os jogos produzidos mundialmente. O que faz com que uma parte dos jogos comercializados sejam importados, então não passam pelo controle de classificação interna, vindo com a classificação Européia - PEGI (Pan European Game Information) ou Americana - ESRB (Entertainment Software Rating Board) por exemplo. Enquanto outros já possuem as “capas” impressas em Português e com a classificação brasileira impressa na caixa. Existem também os jogos comercializados digitalmente, que podem não ser monitorados.

Percebendo esta dificuldade, o Ministério de Justiça Brasileiro aprovou ESRB e PEGI como medidas de classificação indicativas válidas no Brasil para jogos digitais. Já para as cópias físicas, as empresas de jogos ou detentoras do direito do jogo, devem fazer a “tradução” dessas classificações para o território brasileiro. Ou seja, se o jogo X fosse classificado como “mature” pela ESRB, a empresa provavelmente colocaria a classificação “18” na Classificação Indicativa Brasileira. “Atendendo pedido feito pelo MPF (Ministério Público Federal), o Ministério da Justiça determinou que todos os jogos e aplicativos vendidos ou distribuídos gratuitamente pela internet apresentem a classificação indicativa por faixa etária.” Última Instância (2012).

Para a análise de mercado será utilizado neste trabalho as duas maiores e principais classificações mundiais ESRB E PEGI, e o nosso mercado nacional com a sua classificação.

2.2.2.1 Classificação Indicativa Brasileira

Figura 1- Classificação indicativa Livre



Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Nesta categoria, em sua maioria englobam conteúdos positivos. Classificados em violência fantasiosa, presença de armas sem violência, mortes sem violência, esqueletos sem violência, nudez não erótica e consumo moderado ou insinuado de drogas lícitas (MJSP).

Figura 2 - Não recomendado para menores de 10 anos



Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

É permitido a presença de armas com violência, medo/tensão, angústia, esqueletos com resquícios de ato de violência, atos criminosos sem violência, linguagem depreciativa, conteúdos educativos sobre sexo, descrições verbais do consumo de drogas lícitas, discussão sobre o tema “Tráfico de Drogas” e uso medicinal de drogas lícitas (MJSP).

Figura 3 - Não recomendado para menores de 12 anos



Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

É permitido ato violento, lesão corporal, descrição de violência, presença de sangue, sofrimento da vítima, morte natural ou acidental com violência, ato violento contra animais, exposição ao perigo, exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes, agressão verbal, obscenidade, bullying, exposição de cadáver, assédio sexual, supervalorização da beleza física, supervalorização do consumo, nudez velada, insinuação sexual, carícias sexuais, masturbação,

linguagem chula, linguagem de conteúdo sexual, simulações de sexo, apelo sexual, consumo de drogas lícitas, indução ao uso de drogas lícitas, consumo irregular de medicamentos e menção a drogas lícitas (MJSP).

Figura 4 - Não recomendado para menores de 14 anos



Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

É permitido morte intencional, estigma/preconceito, nudez, erotização, vulgaridade, relação sexual, prostituição, insinuação do consumo de drogas ilícitas, descrições verbais do consumo e tráfico de drogas ilícitas e discussão sobre “Descriminalização de Drogas Ilícitas” (MJSP).

Figura 5 - Não recomendado para menores de 16 anos



Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

É permitido estupro, exploração sexual, coação sexual, tortura, mutilação, suicídio, violência gratuita/banalização da violência, aborto/pena de morte/eutanásia, relação sexual intensa, produção ou tráfico de qualquer droga ilícita, consumo de drogas ilícitas e indução ao consumo de drogas ilícitas (MJSP).

Figura 6 - Não recomendado para menores de 18 anos



Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

É permitido violência de forte impacto, elogio/glamourização e/ou apologia à violência, crueldade, crimes de ódio, pedofilia, sexo explícito, situações sexuais complexas/ de forte impacto e apologia ao uso de drogas ilícitas (MJSP).

2.2.2.2 Classificação indicativa Americana

Figura 7 - Conteúdo para recém nascido



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

Conteúdo direcionado para bebês (ESRB).

Figura 8 - Conteúdo para todos



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

É indicado para todas as idades podendo incluir violência de desenhos, fantasia ou violência leve e uso de linguagem leve (ESRB).

Figura 9 - Conteúdo para todos acima de 10 anos



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

É indicado para idades acima de 10 anos com linguagem leve e sugestão mínima de temas (ESRB).

Figura 10 - Conteúdo para adolescentes



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

É indicado para acima de 13 anos contendo violência, temas sugestivos, humor cru, pouco sangue, simulação de aposta e pouca frequência de linguagem forte (ESRB).

Figura 11 - Conteúdo para acima de 17 anos



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

É indicado para maiores de 17 anos contendo violência intensa, sangue e conteúdo nojento, conteúdo sexual e linguagem forte (ESRB).

Figura 12 - Conteúdo para apenas adultos



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

É indicado apenas para adultos acima de 18 anos, contendo cenas prolongadas de intensa violência, conteúdo sexual explícito e apostas com dinheiro real (ESRB).

Figura 13 - Conteúdo ainda não classificado



Fonte: Entertainment Software Rating Board.

Quando ainda não foi definido a classificação final, aparece apenas em conteúdo de marketing promocional antes do lançamento. Deve ser substituído antes do lançamento final (ESRB).

2.2.2.3 Classificação Indicativa Européia

Figura 14 - Conteúdo para todos



Fonte: Pan European Game Information.

É considerado para todas as idades, contendo violência de desenhos animados, não pode ser associável a personagens reais deve ser totalmente fantasioso, não deve conter sons ou imagens que podem assustar, sem linguagem ofensiva (PEGI).

Figura 15 - Conteúdo para 7 anos



Fonte: Pan European Game Information.

São os mesmos jogos que poderiam ser classificados como indicação para 3 anos, mas possuem conteúdo um pouco assustador (PEGI).

Figura 16 - Conteúdo para 12 anos



Fonte: Pan European Game Information.

Os jogos podem mostrar violência um pouco mais gráfica para personagens fantasiosos ou animais, um pouco de nudez e linguagem de palavrão deve ser média e sem palavrões sexuais (PEGI).

Figura 17 - Conteúdo para 16 anos



Fonte: Pan European Game Information.

É indicado quando o nível de violência e sexual atinge o nível do que é esperado na vida real Além de palavrão, drogas e representação de atividades criminais (PEGI).

Figura 18 - Conteúdo para 18 anos



Fonte: Pan European Game Information.

Classificação para adultos é atingida quando a violência chega no nível nojento (PEGI).

É possível perceber que as classificações são um pouco parecidas, principalmente a brasileira e americana. A europeia parece ser um pouco mais rígida. Os principais pontos abordados são violência, morte, sexualidade, linguajar, fantasia/desenho animado, drogas lícitas ou ilícitas, terror e moralidade.

2.3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para basear as pesquisas, análises e desenvolvimento deste trabalho foi a de ANÁLISE DE CONTEÚDO por Laurence Bardin, professora-assistente de Psicologia na Universidade de Paris V, aplicando através da investigação psicossociológica e estudando comunicação de massas (BARDIN, Laurence, 2004). A análise é constituída por várias técnicas para se descrever os conteúdos de forma sistemática para então inferir conhecimentos.

Onde primeiro deve se fazer uma pré análise para selecionar os objetos de estudo, aqueles que é desejado perceber algum fator comum e suas diferenças.

Seguinte organizar os dados em unidades de registro para então em tabelas, categorizar os dados que aparecem em cada objeto de estudo.

Após, gerando uma classificação, perceber as similaridades entre eles, mas tendo consciência de que além da leitura normal, existem as variáveis inferidas, que ficam entorno o conhecimento que é obtido pela análise semiótica.

Para então depois olhar para as quantidades que se repetem, quantas vezes repetem. E as quantidades que não se repetem, porque não e quantas vezes isto ocorre.

Desta forma é possível chegar em um padrão de acontecimentos e buscar os motivos, no final então a busca da solução, onde o problema de estudo possa ser evitado.

2.4 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS SENSURADOS

Abaixo estão classificados vários jogos que foram censurados ou proibidos no mercado internacional, com os seus motivos e onde houveram problemas, no apêndice contém a tabela onde foi feita a análise. Os jogos estão por ordem de motivo principal: violência, sexual, racismo/xenofobia/cultural/religioso e outros. No final será comentado a inferência de quais análises devem ser feitas, ao desenvolver um personagem para evitar a proibição e impedir a perda de mercado e economia.

2.4.1 Violentos

Figura 19 – Bully - 2006



Fonte: Techtudo.

Foi proibido no Brasil por um Juíz no Rio Grande do Sul, alegando que a violência representada na escola não condizia com a realidade. Anos depois em 2016 a proibição foi retirada e o jogo hoje é novamente comercializado no Brasil.

Figura 20 – Carmagedon - 1997



Fonte: Gamehall – Uol.

Uma semana após seu lançamento ele foi proibido no Brasil, pois o objetivo do jogo era atropelar pessoas e com isso ganhar pontos. O jogo após trocou os personagens por zumbis ou robôs.

Figura 21 – Counter-Strike - 1999



Fonte: Gamehall – Uol.

O jogo foi banido após fãs lançarem um mapa nas favelas do Rio de Janeiro. Principalmente na cidade do Rio de Janeiro, as autoridades temiam o jogo ser exemplo para os jovens. Em 2009 foi retirada a proibição e hoje o jogo é novamente comercializado legalmente no Brasil.

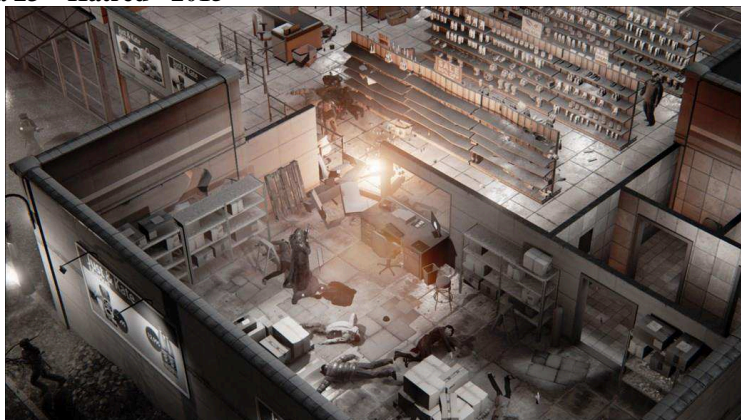
Figura 22 – Doom - 1993



Fonte: Techtudo.

Doom foi proibido mundialmente pela sua violência exagerada, mas durou pouco tempo.

Figura 23 – Hatred - 2015



Fonte: Techmundo.

O jogo havia sido banido na loja eletrônica Steam por sua violência exagerada e desnecessária, mas após os consumidores reclamarem, foi novamente permitido.

Figura 24 – Manhunt - 2003



Fonte: iGames.

O jogo trata no seu enredo um assassino condenado a morte que é colocado para participar de um jogo violento para conseguir sua

liberdade. O jogo foi proibido nos Estados Unidos, a empresa chegou a fazer o Manhunt 2 mas precisou cortar várias partes para ser liberado, então a empresa decidiu não fazer mais jogos nessa série.

Figura 25 – Postal 1 e 2 - 2003

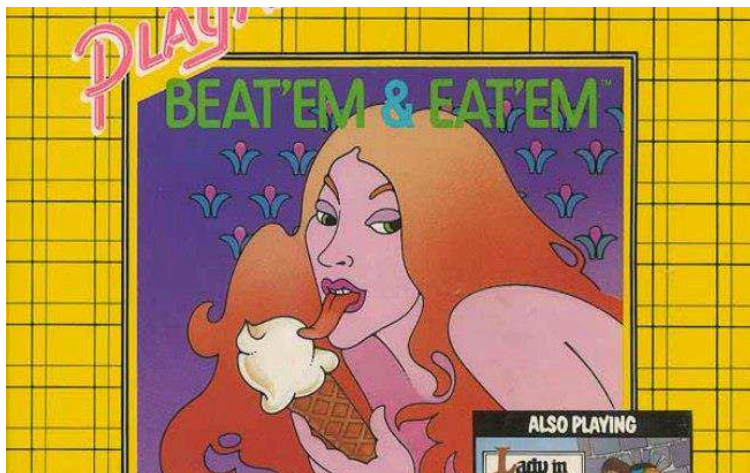


Fonte: Techtudo.

O primeiro jogo foi banido no Brasil 1999, após um jovem matar várias pessoas em um cinema e encontrarem o jogo em sua casa. O segundo continuou sendo banido no Brasil e também na Nova Zelândia, o jogo é extremamente violento, possui crueldade animal, preconceito com religiões, minorias, racismo e estereótipos étnicos.

2.4.2 Sexuais:

Figura 26 – Beat'em & Eat'em - 1982



Fonte: iGames.

Proibido em diversos países por conotação sexual exagerada.

Figura 27 – Mass Effect - 2010



Fonte: iGames.

A série Mass Effect foi proibida em Singapura, por conter conteúdo sexual lésbico e homossexual. Depois trocaram a classificação etária para adulto no país, mas ainda assim o jogo é raramente encontrado no país.

Figura 28 – RapeLay - 2006

Fonte: iGames.

O jogo foi proibido mundialmente exceto no Japão, pois o jogador estupra mulheres, ameaça de morte das vítimas e força aborto. Mas a empresa não produziu mais jogos.

Figura 29 – South Park: The Stick of Truth - 2014

Fonte: IGN.

O jogo foi censurado na Europa e Austrália, pois possuía cenas fortes. Durante as cenas censuradas no jogo, aparecia esta imagem e uma descrição embaixo sobre o que estava acontecendo na cena em que foi proibida.

Figura 30 – The Guy Game - 2004



Fonte: iGames.

Foi proibido nos Estados Unidos por conter pornografia infantil.

2.4.3 Racismo/Xenofobia/Cultural/Religioso

Figura 31 – Battlefield 4 - 2013



Fonte: Techtudo.

O jogo foi proibido na China, pois trata de uma invasão na China e isto colocaria em perigo a soberania política Chinesa, definido como caso que afeta a segurança nacional chinesa.

Figura 32 – Commandos: Behind Enemy Lines - 1998



Fonte: iGames.

Foi proibido na Alemanha por possuir símbolos nazistas.

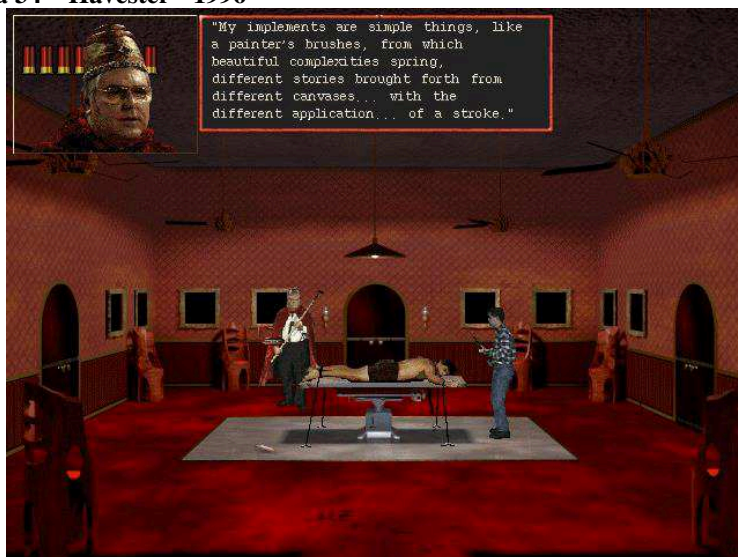
Figura 33 – Ethnic Cleansing - 2002



Fonte: iGames.

Foi proibido mundialmente por promover o homicídio de judeus, afrodescendentes e latinos. Também promovia o neonazismo (supremacia branca).

Figura 34 – Havester - 1996



Fonte: Techmundo.

Foi banido mundialmente por trazer cultismo, homicídio e estupro.

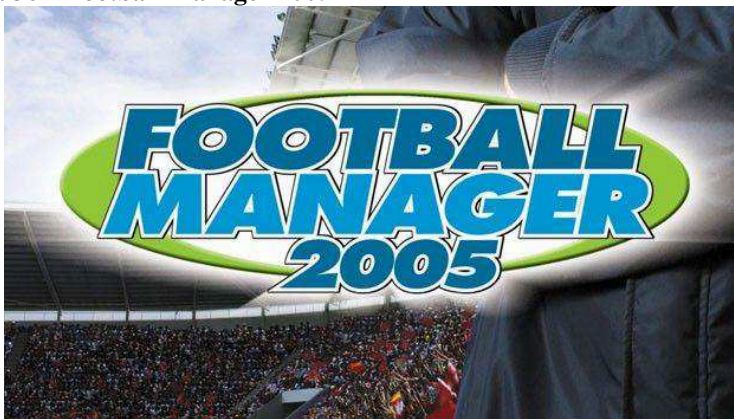
Figura 35 – KZ Manager Millenium - 1990



Fonte: Techmundo.

Foi banido primeiramente na Alemanha e depois mundialmente. O jogo coloca o jogador como um administrador de campo de concentração nazista.

Figura 36 – Football Manager 2005



Fonte: Gamehall – Uol.

O jogo foi proibido na China, pois um dos times era o Tibete reconhecido no jogo como um país. Mas para a China eles não eram um país independente.

Figura 37 – Muslim Massacre - 2008



Fonte: iGames.

Proibido mundialmente por mostrar extermínio de muçulmanos por americanos.

2.4.4 Outros

Figura 38 – EA Sports MMA - 2010



Fonte: Techtudo.

O jogo foi banido na Dinamarca, pois no país é proibido publicidade em faixas, roupas e etc. A empresa não quis retirar as propagandas, alegando que tiraria a realidade do jogo, aceitando então que o jogo continuasse proibido no país.

Figura 39 – EverQuest - 1999



Fonte: Techtudo.

O jogo foi proibido no Brasil, por levar os jogadores a fazerem missões boas e más o que seria um mau exemplo a moral dos jovens.

Figura 40 – Fallout 3 - 2008



Fonte: IGN.

O jogo foi censurado na Austrália, por ter a droga morfina. A empresa então trocou o nome da droga por “Med-X”.

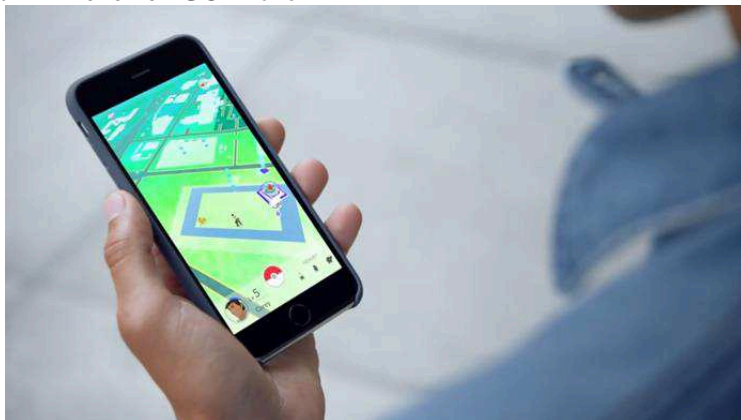
Figura 41 – GTA The Ballad of Gay Tony - 2009



Fonte: Techtudo.

Foi proibido no Brasil por causa dos direitos autorais da música “Conga Kid” do brasileiro MC Miltinho que foi usada sem autorização. O Verdadeiro seria “Bota o Dedinho pro Alto” pelo pai, Hamilton Lourenço da Silva.

Figura 42 – Pokemon GO - 2016



Fonte: Techtudo.

Proibido no Irã pela preocupação da segurança dos usuários, pois era possível localizar pelo GPS. A empresa manteve a funcionalidade, afirmando que não seria possível jogar sem o GPS estar ligado, pois é a premissa do jogo.

2.4.5 Análise

Analisando estes exemplos de jogos já foi possível perceber que os maiores casos são violência, sexual e racismo/xenofobia/cultural/religioso, como foram separados acima. Ou seja, as principais preocupações que precisariam ser analisadas estão dentro destas categorias.

Primeiramente, se uma empresa deseja tratar de um país ou cultura como tema principal do seu jogo, primeiro é preciso estudar suas leis, então sua real cultura. Para que o tema não seja tratado de forma preconceituosa, com a perspectiva errada. O que gera não só a possibilidade dos jogadores deste local não gostarem se sentindo ofendidos, como a possível proibição do jogo eletrônico neste país, por estar infringindo alguma lei.

Ao produzir um jogo violento, deve ser considerado o espectro de possibilidades pelas classificações indicativas. Analisar o máximo de elementos que podem estar presentes e então decidir qual a idade do público alvo vai ser buscada. Se é possível retirar algum elemento como por exemplo “sangue” sem afetar a narrativa, mas abrange maior gama de jogadores, economicamente é a melhor escolha que a empresa produtora de jogos pode fazer. Outra opção analisada é que todas as três classificações que contém neste trabalho, liberam violência fantasiosa para idades mais jovens como 10 e 12 anos por exemplo. Então fantasia é uma temática que possibilita maior liberdade e deve ser mais bem aproveitada, durante a produção possibilitaria abranger mais elementos narrativos para enriquecer o produto comercialmente.

Ao se tratar de sexualidade, os exemplos mostram principalmente jogos que já foram criados no seu desenvolvimento beirando o proibido. Tratar de elementos como estupro e pornografia infantil não são aceitáveis, a menos que seja para propagar seu repúdio. Mas no geral a questão sexual nos jogos deve ser abordada de acordo com o que for realmente necessário e fizer sentido com a narrativa da história contada. Ou imediatamente vai ser classificado como adulto, se for conteúdo pornográfico.

A outra temática que gera problemas é a qual foram reunidas quatro: racismo, xenofobia, cultural ou religioso. Pois esses quatro

geralmente são abordados igualmente polêmicos da mesma maneira. Geralmente, como foi possível ver pelos exemplos, os jogos que foram proibidos por estes motivos foram por causa que sua premissa era o ódio às minorias ou ao que é diferente. Uma narrativa que deseje tratar sobre religião deve fazer uma pesquisa aprofundada e não cometer o erro de desrespeitar as diversas religiões. Se o intuito for ser uma crítica a algumas práticas erradas de alguma religião, a melhor maneira de manifestar o tema é mais uma vez utilizando a fantasia. Inventar um nome diferente e utilizar artifícios que mostrem sem deixar explícito a religião verdadeira. Desta forma a mensagem será passada sem a proibição legal. O mesmo vale ao se tratar do tema de racismo e xenofobia, se for apenas utilizado para difundir o ódio o jogo provavelmente será pouco aceito moralmente pela maioria da população afetada, fazendo com que possivelmente também não vai ser aceito mundialmente, podendo ocorrer que seja proibido em alguma região. Mas se o objetivo for mostrar os problemas que acontecem devido aos preconceitos, é possível tratar da temática utilizando por exemplo duas raças alienígenas diferentes, se apoiando mais uma vez na fantasia. Assim é possível fazer crítica ao tema mostrando os lados ruins, não prejudicando nenhum grupo específico.

Sobre as outras temáticas, é necessário ficar atento com os direitos autorais, direitos do consumidor e a moralidade. Jogos não devem incentivar atos que sejam imorais. A sociedade não aprova comportamentos negativos sem sentido. Para que os jogos não tenham problemas, é importante tentar sempre incentivar o correto.

Ou seja, avaliar principalmente violência, sexualidade, religiosidade e preconceitos. Estas são as principais temáticas que geram problemas de aceitação mundial. Se o jogo tratar de qualquer uma destas temáticas, deve primeiro analisar as classificações indicativas para identificar a melhor faixa etária enquadrada. Para então analisar se está sendo desrespeitoso com algum tipo de indivíduo ou cultura. Tendo em mente que pode ser utilizado a fantasia como forma de atenuar.

3 PRODUÇÃO

3.1 DEFINIÇÃO

Foi definido para que a personagem que foi desenvolvida neste projeto, seja uma personagem do sexo feminino. Pois, além de querer que as características de desenvolvimento atendessem a maior parte dos públicos alvos, também existe o desejo de suprir o mercado com uma personagem feminina de personalidade real e que não fosse mais uma personificação de foco sensual para vender ao público masculino.

Desta forma foram buscadas inspirações de personagens que já tivessem esse perfil para definir sua personalidade e também inspiração para o visual.

Sobre o tema, analisando os últimos lançamentos nos cinemas foi possível perceber que o tema futurístico voltou a ficar em alta, como por exemplo em *Blade Runner 2049* (2017), *Ghost in the Shell* (2017), *Star Wars VII The Force Awakens* (2015), *Guardians of the Galaxy 2 Vol. 2* (2017) e o *Tron: Legacy* (2010), o qual é mais antigo, mas também utilizado como inspiração. Já nos jogos, os últimos lançamentos com a mesma temática futurística são estes: *Horizon Zero Dawn* (2017), *Destiny 2* (2017), *Prey* (2017) e *Overwatch* (2016). Além da temática estar na moda, a mesma também foi escolhida pois como foi possível ver anteriormente neste projeto nas classificações indicativas, por exemplo na Americana ESRB *Everyone*: “podendo incluir violência de desenhos, fantasia ou violência leve”, as classificações indicativas são mais liberais para as idades de 0 até 12 anos quando a temática envolvida no produto é fantasiosa, ou seja, não representa a realidade. Então independente do tema escolhido, a sugestão seria para a ambientação se passar em algum universo de fantasia.

3.2 INSPIRAÇÃO

Para desenvolver a personagem antes foram buscadas inspirações de personagens que já tivessem uma personalidade feminina forte. Além disso, também foram pesquisadas opções de inspiração para o visual e para o estilo da modelagem em 3D.

3.2.1 Personagens

Aloy vive no futuro do planeta terra onde vários “monstros” máquina deixaram de ser controlados por humanos, ela se torna uma

heroína para sua tribo lutando com essas máquinas e descobrindo uma forma de acabar com o vírus que controla as máquinas. Ela é muito curiosa e inteligente, conseguindo desbravar o mundo desconhecido e solucionando os problemas que vinham afligindo o seu mundo.

Figura 43 – Aloy



Fonte: Jogo Horizon Zero Dawn – Playstation 4 (2017).

Ellie vive em um futuro pós-apocalíptico com zumbis. Ela é a única que foi mordida por um e não se transformou, sendo então provavelmente a solução para a humanidade. Ela nunca desiste não teme os desafios, além de ter um humor irônico muito característico de sua personalidade.

Figura 44 - Ellie



Fonte: Jogo Last of Us – Playstation 3 (2013).

Faith é ágil e independente, trabalha sozinha. Em um futuro onde todos os meios de comunicação são vigiados, ela trabalha como uma mensageira, levando documentos importantes secretos.

Figura 45 - Faith



Fonte: Jogo Mirror's Edge – Xbox 360 (2008).

3.2.2 Visual

Figura 46 - Inspirações do Visual



Fonte: Autora.

Para a escolha do visual, como foi comentado anteriormente, a inspiração vem principalmente de filmes futurísticos como o *Tron: Legacy* (2010). Então principalmente roupas escuras e brilhosas, que além de terem um estilo mais geométrico também deveriam ser pensadas na usabilidade. Uma roupa que não afetasse a agilidade, permitindo movimentação que servisse como uma forma de armadura. O sapato deve ser sem salto alto também pensando na mobilidade. O cabelo deveria ser prático, com um estilo que ao mesmo tempo é arrumado e levemente bagunçado, com o comprimento curto para evitar que se prendesse nos momentos de ação.

3.2.3 Modelagem

Para a modelagem da personagem foi utilizado o tutorial “Modelling Joan of Arc” ROGER (2002), adaptando o formato do corpo para que ficasse de acordo com o desejado, também inspirado nas imagens abaixo. Também foi definido que a modelagem não seria realista, mas sim estilizada. Pensando em otimizar o processamento para que não fosse pesado e levando em consideração o nível de complexidade desejado.

Figura 47 – Estilo de modelagem de cabelo e corpo



Fonte: Artstation.

O cabelo foi modelado, para otimizar o processamento e ficar com modelo mais estilizado.

Figura 48 - Estilo de modelagem do rosto e cabelo



Fonte: Artstation.

O corpo não foi sexualizado, as roupas não são coladas e não deixam órgãos vitais expostos, mas sim protegidos.

Figura 49 - Estilo de modelagem do corpo



Fonte: Artstation.

3.3 PERSONAGEM

O nome escolhido para a personagem foi Angie, para lembrar “angel” que significa anjo em inglês. Para assim representar o caráter e também o significado de alguém escolhido, importante, guerreiro da bondade.

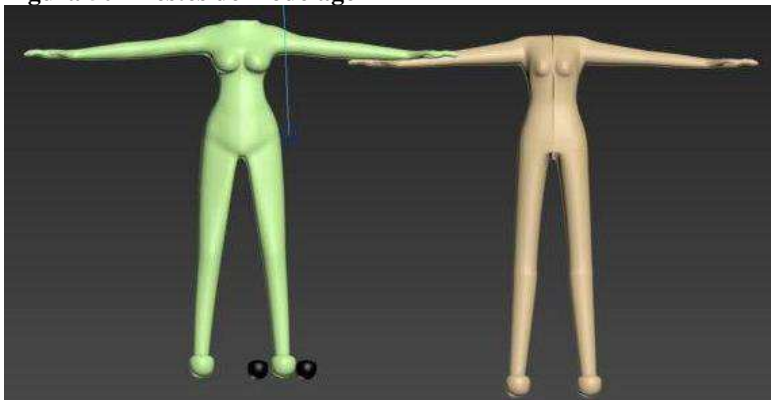
Quadro 1 - Dados da personagem

Nome	Angie
Idade	21 anos
Cor	Branca
Olhos	Azuis
Cabelos	Escuro com mechas em rosa
Altura	1,70
Tipo Físico	Atlética e magra
Temperamento	Curiosa, determinada, independente, jovial, equilibrada.

Fonte: Autora.

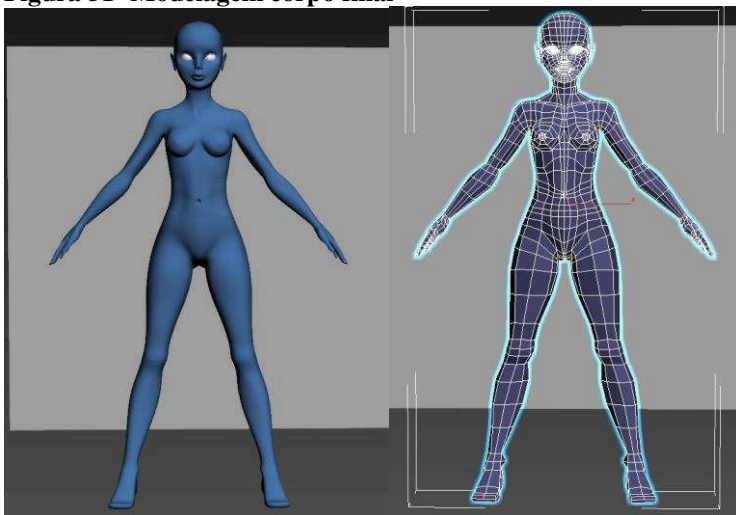
O primeiro teste de modelagem de corpo foi feito sem usar nenhum tutorial, então acabou ficando pouco orgânico, sem proporção e “muito quadrado”. Com a evolução, o corpo começa a ter uma aparência mais semelhante com a desejada do resultado final.

Figura 50 - Testes de modelagem



Fonte: Autora.

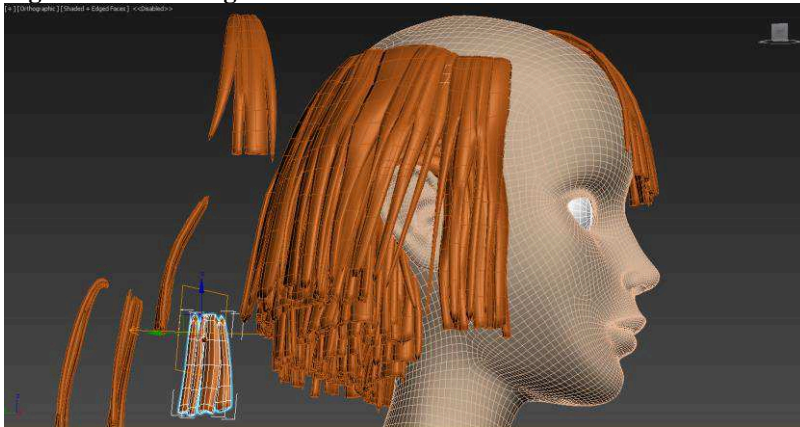
Figura 51- Modelagem corpo final



Fonte: Autora.

O cabelo foi modelado em vários conjuntos de quatro mechas, fazendo várias camadas para que não acontecesse o problema de a personagem parecer careca por baixo dos cabelos.

Figura 52 - Modelagem cabelo

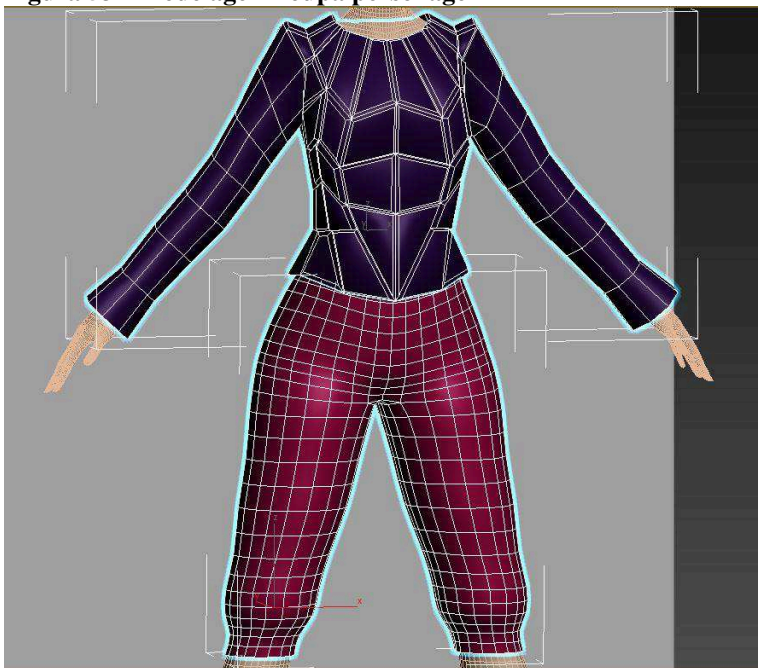


Fonte: Autora.

A modelagem do casaco foi pensada de uma forma a demonstrar que ele é feito de um material rígido, mas também maleável, como se fosse um colete à prova de balas. Ao mesmo tempo que possibilita a agilidade da personagem, também a protege.

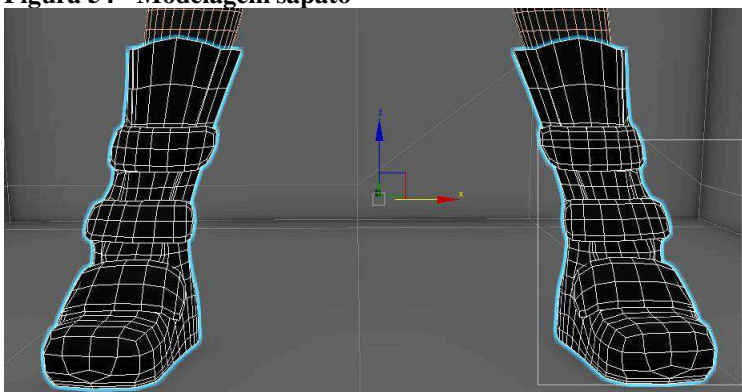
A modelagem do sapato foi de um coturno, pois é um tipo de sapato que protege melhor os pés, além de ser confortável e geralmente é utilizado por soldados.

Figura 53 - Modelagem roupa personagem



Fonte: Autora.

Figura 54 - Modelagem sapato



Fonte: Autora.

Figura 55 - Personagem finalizada



Fonte: Autora.

Figura 56 - Personagem com a maquiagem



Fonte: Autora.

Figura 57 - Personagem de costa



Fonte: Autora.

3.4 RENDER

Para o render da personagem foi utilizado o “Mentalray”, que foi desenvolvido pela Nvidia e é um recurso de renderização que utiliza técnicas avançadas para desenvolvimento de técnicas em 3D. A renderização é utilizada no desenvolvimento de produções cinematográficas, projetos arquitetônicos e de jogos.

O software é o mais utilizado para obtenção de perspectivas em fotorrealismo, pois utiliza técnicas avançadas de iluminação global, algoritmos de path tracing, mapeamento de fóton, mapas de irradiância e iluminação global calculada diretamente (LEGRENZI, 2008).

Mas antes de fazer o render foi necessário definir fatores como a iluminação, o material e as texturas. O material é a configuração de como a luz é tratada pela superfície do objeto, se o material tem brilho, realce, opacidade, relevo, reflexo, refração ou vários outros atributos que fazem ele ser determinado material. Já o mapa de textura é apenas uma parte do material, é somente uma imagem que será usada para controlar um destes aspectos do material, como a pintura por exemplo, assim, em vez de usar uma cor, usará uma textura, ou seja, uma imagem para determinar a coloração.

Textura não tem as propriedades como brilho ou realce, pois é uma imagem tipo JPG, PNG, TIF, Bitmaps em geral. Também podem ser imagens geradas por cálculos matemáticos, como os mapas Noise, Checker, Smoke, entre outros disponíveis no 3DS Max. Estes mapas criados por cálculos matemáticos são conhecidos como mapa procedural (VIEIRA, 2014).

Antes de se iniciar a pintura das texturas da personagem foi utilizado o modificador “Unwrap UVW” para abrir a malha da personagem, tornando a malha plana, para então passar esta imagem para o software Adobe Photoshop para fazer a pintura, e depois importando essa imagem pintada pronta de volta ao 3DS Max, atualizando a cor do material da personagem. Para a pele foi utilizada o material de “skin” e a maquiagem feita pelo Adobe Photoshop.

Para a modelagem da roupa o material utilizado foi uma modificação dos níveis de “glossiness” e “specular level”, já para a bota o material utilizado foi o “metallic paint”.

Quanto a iluminação do ambiente, foi utilizado o “mr Sky Portal” um tipo de luz do *Mentalray*. Pois só com um tipo de luz correta, possibilita renderizar corretamente com os efeitos desejados para realçar a personagem.

Para destacar a personagem foi criado um fundo com cor contrastante que está posicionado atrás da personagem utilizando uma caixa envolta, visando reduzir o contraste das suas sombras. Estas técnicas em conjunto foram capazes de proporcionar um resultado considerado, pela autora, como satisfatório.

4 CONCLUSÃO

A criação de um personagem pode ser um processo longo e demorado dependendo da complexidade, orçamento e abrangência do jogo digital que vai ser desenvolvido.

Foi muito importante finalmente fazer uma pesquisa sobre as principais Classificações Indicativas mundiais, uma vez que dentro do curso a temática não foi muito trabalhada. Foi muito esclarecedor finalmente desenvolver o tema mais a fundo. Desta forma foi possível entender melhor como funciona o desenvolvimento dos grandes estúdios e agora poder aplicar estes conhecimentos nos projetos futuros em que irei desenvolver. Além disso, espero que o conteúdo possa ajudar os próximos alunos do curso.

Foi importante perceber que antes do desenvolvimento de um jogo eletrônico é necessário pesquisar o mercado em que será publicado. Assim é evitado problemas que podem ser simples ou muito complexos, mas que de qualquer forma geram um transtorno e atrasos na publicação.

Este projeto atingiu as expectativas para continuar sempre com novos desafios. Acredito ter melhorado mais minhas técnicas de modelagem com este projeto além de ter usado os mais diversos conhecimentos desenvolvidos durante o curso de Design para este desenvolvimento, mas com certeza ainda irei evoluir mais.

Acredito que a personagem atingiu o objetivo de ter seu visual aceitável para a amplitude de classificações indicativas mundiais abordadas neste projeto e também possui uma boa qualidade de design desenvolvida, sendo um produto com possibilidades de ser vendível no mercado, o qual posteriormente será inserido no próprio portfólio.

REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Bernardete Martins; ARRUDA, Susana Margareth. **Como fazer referências:** bibliográficas, eletrônicas e demais formas de documento. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Biblioteca Universitária, c2001. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/framerefer.php>>. Acesso em: 11 abr. 2013.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520:** informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024:** informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro, 2012.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724:** informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2011.

Australian Classification. **Classification categories explained Classification for films and computer games.** Disponível em: <<http://www.classification.gov.au/Guidelines/Pages/Guidelines.aspx>>. Acesso em: 30 mai. 2017.

BAKHTIN, M. M. **Marxismo e filosofia da linguagem:** problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2002.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Ed. rev. e actual. Lisboa: Edições 70, 2010.

Da redação. Jornal da USP. **Tecnologia ajudando na melhoria das condições de vida.** USP. 17 jun. 2016. Disponível em: <<http://jornal.usp.br/atualidades/tecnologia-ajudando-na-melhoria-das-condicoes-de-vida/>>. Acesso em: 20 mai. 2017.

Da redação. Última Instância. **Classificação indicativa passará a ser obrigatória em jogos eletrônicos.** Uol. 28 ago. 2012. Disponível em: <<http://ultimainstancia.uol.com.br/conteudo/noticias/57486/classificacao+indicativa+passara+a+ser+obrigatoria+em+jogos+eletronicos.shtml>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

iG São Paulo. **Conheça diversos jogos banidos por polêmicas no mundo.** iG. 18 abr. 2017. Disponível em: <<http://igames.ig.com.br/2017-04-18/jogos-banidos.html>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

International Age Rating Coalition. Disponível em: <<https://www.globalratings.com/>>. Acesso em: 30 mai. 2017.

KEAN, Danuta. **X-Men illustrator faces backlash over alleged anti-Christian messages.** The Guardian. 11 abr. 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2017/apr/11/x-men-illustrator-alleged-anti-christian-messages-marvel-ardian-syaf#img-1>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

LEGRENZI, Francesco. **VRay The Complete Guide.** 2008.

MILLER, Vitor. **Top 10 – Jogos BANIDOS pelo mundo por motivos nonsenses.** Uol. 19 abr. 2015. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/top-10-jogos-banidos-pelo-mundo-por-motivos-nonsenses/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Guia Prático de Classificação Indicativa.** Mar. 2012. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>>. Acesso em: 30 mai. 2017.

Pan European Game Information. **About PEGI?.** Disponível em: <<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>>. Acesso em: 30 mai. 2017.

PEARSON, Craig. **Culturally Censored Games.** IGN. 17 abr. 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/04/17/culturally-censored-games>>. Acesso em: 20 mai. 2017.

PEREIRA, André Luiz de Mello. **Conheça sete jogos proibidos no mundo que são liberados no Brasil.** Techtudo. 15 fev. 2017. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/conheca-sete-jogos-proibidos-no-mundo-que-sao-liberados-no-brasil.html>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

Redação. **Marvel pune ilustrador por ‘mensagem religiosa’ em ‘X-Men’.** Veja. 11 abr. 2017. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/entretenimento/marvel-pune-ilustrador-por-mensagem-religiosa-em-x-men/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

ROGER, Michel. **Modeling Joan of Arc.** 3D Total. 17 dez. 2002. Disponível em: <<https://www.3dtotal.com/ffa/tutorials/max/joanofarc/joanmenu.php>>. Acesso em: 05 out. 2017.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1.** São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura: volume 4.** São Paulo: Blucher, 2012.

SILVA, Roseane Leal da; VERONESE, Josiane Rose Petry. **O tratamento jurídico conferido aos jogos eletrônicos no Brasil: a necessidade de conciliar entretenimento com a proteção dos demais direitos fundamentais de crianças e adolescentes.** 24 out. 2011. Disponível em: <<https://revistajuridica.presidencia.gov.br/index.php/saj/article/download/146/139>>. Acesso em: 25 mai. 2017.

SOARES, Leonardo. **Brasil é 11º maior mercado de games no mundo em faturamento, diz pesquisa.** Uol Jogos. 31 jul. 2015. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/07/31/estudo-indica-que-brasil-e-11-maior-mercado-de-games-no-mundo.htm>>. Acesso em: 30 abr. 2017.

SOUZA, João Gabriel de. **10 jogos controversos que foram banidos das lojas.** Tecmundo. 13 fev. 2017. Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/especiais/10-jogos-mercidamente-banidos-historia_827768.htm>. Acesso em: 25 abr. 2017.

The Entertainment Software Rating Board. **ESRB Ratings Guide.** Disponível em: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx>. Acesso em: 30 mai. 2017.

Última Instância. **Critério estrangeiro para jogos eletrônicos é aceito como requisito para classificação brasileira.** Jusbrasil. 19 nov. 2012. Disponível em: <<https://ultima-instancia.jusbrasil.com.br/noticias/100190474/criterio-estrangeiro-para-jogos-eletronicos-e-aceito-como-requisito-para-classificacao-brasileira>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Biblioteca Universitária. **Trabalho acadêmico: guia fácil para diagramação: formato A5.** Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/GuiaRapido2012.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2013.

VIEIRA, André. **3DSMax Material Editor Básico.** Tresd1. 25 jun, 2011 <<http://www.3d1.com.br/tutoriais/tutoriais-3dsmax/3ds-max-basico/material-editor-basico>> Acesso em: 01 de Setembro de 2017.

VINHA, Felipe. **Lista reúne sete jogos polêmicos que foram proibidos no Brasil.** Techtudo. 20 fev. 2017. Disponível em:

<<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/lista-reune-sete-jogos-polemicos-que-foram-proibidos-no-brasil.html>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

APÊNDICE A – Jogos Proibidos ou Censurados

Quadro 2 - Jogos Proibidos ou Censurados

jogos	países proibidos	sexo	violência	racismo/xenofobia	outros
Carmagge don	(após 1 semana) Brasil	não	atropelar pedestres		
Ethnic Cleansing	mundial	não	homicídio de judeus, afrodescendentes, latinos	neonazismo (supremacia branca)	imagens explícitas
Harvester	mundial	estupro	homicídio		cultismo
Hatred		não	Assassino em massa. Usa corpos como escudo, mata civis/policiais		
KZ Manager Millenium	Alemanha e posteriormente Mundial	não	Administrador de campo de concentração nazista	nazismo	
Left Behind: Eternal Forces	mundial	não	Extermínio de não cristãos	cristianismo	
Manhunt	Segundo jogo precisou muitas cenas cortadas para os Estados Unidos, então cancelaram.	não	Assassino condenado a morte, precisa sobreviver jogo insano e violento, para liberdade.		Violência gratuita
Muslim Massacre	mundial	não	Extermínio muçulmanos por americanos	muçulmanos/islamitas	
RapeLay	mundial, vendido apenas no Japão pois não quebrava leis	estupro esposa e 2 filhas	ameaça de morte das vítimas, forçar aborto		
Super Columbine Massacre RPG		não	Histórico massacre de Columbine de 1999. 2 crianças atiraram nos alunos e professores. Ao final incinerar tudo.		
Grand Theft Auto	banido no Brasil e depois liberado	prostitutas	excesso de violência		

Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City	Brasil e Mundial				direitos autorais
Mortal Kombat	Brasil		violência		
Postal	Brasil		violência		
Counter-strike	Brasil		violência		
Bully	Brasil		violência dentro da escola		
Cat In The Hat: The Game					direitos autorais
Manhunt 1	Fora do Brasil, Austrália		violência, assassino ganha pontos por matar		Inspirou adolescente cometer assassinato na Australia
Manhunt 2	Fora do Brasil, Austrália, Reino Unido		violência, assassino ganha pontos por matar.		
Doom	Fora do Brasil		Violência		
Postal 2	Brasil e Nova Zelândia		violência, crueldade animal	preconceito com religiões, racismo, minorias, esteriotipos étnicos	homofobia
Requiem: Avenging Angel	Brasil		violência		

Blood					
Carmageddon II: Carpocalypse Now			violência		
Commandos: Behind Enemy Lines	Alemanha			Símbolos nazistas	
Everquest	Brasil				Recebiam missões boas e ruins, deveriam cumprir de qualquer forma. Poderia incentivar crianças cometerem delitos para conseguir em o que queriam
Football Manager	China			Representação do Tibete como país, não era reconhecido na China	
The Guy Game	Estados Unidos	pornografia infantil			
Mass Effect	Singapura	Sexo e beijo lésbico/homossexual			
Beat'em & Eat'em	Diversos países	conotação sexual exagerada			
Battlefield 4	China			Invasão cultural coloca em perigo a soberania sobre o povo chinês	Segurança nacional
EA Sports MMA	Dinamarca				Proíbe propaganda de energéticos

					os
Medal of Honor: Warfighter	Paquistão			Paquistão parecia ser visto como campo de treinamento terrorista	
Syndicate	Austrália		Desmembramento, decapitação, ferimentos abertos, fraturas e sangue		
Pokemon GO	Irã				Segurança dos usuários, por causa que era possível localizar por GPS o jogador
Outlast 2	Austrália	abuso sexual, nudez leve	violência de alto impacto		linguagem forte, temas fortes
Fallout 3	Australia				Mostrar a droga morfina
Hotline Miami 2: Wrong Number	Australia		violência		
South Park: the Stick of truth	Australia, Europa	conotação sexual exagerada			
Homefront	Coreia do Sul				Razões políticas com a Coreia do Norte

Saints Row 4	Austrália	arma no formato de órgão sexual			
Grand theft Auto: San Andreas	Indonésia	nudez			
Call of Duty: Modern Warfare 2	Russia			Retirada missão Rússia	
Command & Conquer: Generals	China				País retratado de maneira negativa

Fonte: desenvolvida pela autora.